**Компьютер ойындарының бала психикасына әсері.**

Компьютер адамзаттың өркениет жолымен дамуына ықпал ететін басты құралдардың бірі екені даусыз. Қай салада болмасын компьютер кеңінен қолданылып, адамдар тіпті онсыз өмір сүруін елестете алмайтындай дәрежеге жетті.Ал компьютерлік ойындар балалардың құмартып ойнайтын ойындарының біріне айналып, оған деген тәуелділігі күннен- күнге артып отыр. Дүниежүзілік Денсаулық Сақтау Ұйымы құмар ойындарын психиканың бұзылуына әкеліп соқтыратын, адам ағзасына қауіпті ойындардың қатарына енгізді.

«21 ғасыр- компьютер ғасыры» деп атап, айдар тағуымыздың өзі осыны дәлелдеп отыр. Өкінішке орай, кез келген өркениеттің екі жағының болатыны бар. Біріншіден, біздің қоғамымыздың алға жылжуы болса, екінші жағынан рухани құндылықтарға кері әсерін тигізеді. Қазіргі таңда мектеп жасына дейінгі баланың өзі жазу – сызуды білмесе де, компьютердің не екенін жақсы біледі. Демек, бала заманына қарай өседі. Технология тілін жатық біле бермейтін әке – шешелері «қазіргі балалар іштен біле туады» деп те айтып жатады. Компьютерге осыдан 10 жыл бұрын тек қалталылардың ғана қолы жетсе, бүгінгі күні оны әрбір үйден көруімізге болады. Сондықтан болар компьютерлік ойындар балалардың құмартып ойнайтын ойындарының біріне айналды. Қазіргі балалардың досы – компьютер, осы бір жансыз темірдің алдында кешке дейін отырса да жалықпайды. Бұндай балаларды компьютерден басқа еш нәрсе қызықтырмайды.

Енді мамандар зерттеулеріне сүйене отырып, бұл озық технологияларды ұзақ пайдаланудың бала психологиясына кері әсерлерін саралап көрсек. Біріншіден, шамадан тыс ақпараттар тасқыны баланы енжарлыққа душар ететін көрінеді. Интернетті өзінің бірінші серігі, ал компьютерді «досы» етіп таңдаған жан айналасындағы адамдармен еркін араласу қабілетін лезде әлсіретіп алады екен. Бұл туралы мамандар: «Өзгенің адами мұң-мұқтажын түсінбейтін, айналасындағылардың жан қиналысын сезіне бермейтін, яғни жүрегі селт етпейтін халге жетеді», – дейді. Адамдармен, тіпті өзінің жақын-жуықтарымен, әке-шеше, бауырларымен араласудан қашқақтайтын ондай бала, абайламаса, шынайы мынау өмірді виртуалды, жансыз «өмірге» айырбастап жіберетіндей дәрежеге жетеді екен. «Компьютерге байлану» ауруы негізінен кімдерде пайда болады?» деген сауалға мамандардың жауабы: «негізінен, шынайы өмірде өз-өздеріне сенімсіз, сондай-ақ тұрмыста кездесетін қиын түйіндерді шеше алмайтын адамдар және әке-шеше қарауынан тыс қалған жас балалар аталған ауруға бейім». Олар: «компьютерден тыс жерде тірлік ету уақытты босқа жоғалтқанмен бірдей», – деп есептейді екен.

Санкт-Петербургтегі В.М. Бехтерев атындағы Психоневрологиялық институтының ғалымдары компьютерге үйірсектіктің он белгісін көрсетіп берді.

Олар:

 1)компьютер алдында бір ойынды ойнап бірнеше сағат отыру;

 2) ата-аналарымен кикілжіңге бару,

 3)үйге кешігіп келу;

4)сабаққа үлгерімі нашарлап,

5)сабаққа жиі бармай қалу;

6) баланың бұрынғы достарымен қарым-қатынасы азаяды;

7) өзі сияқты компьютерге үйірсектермен ғана араласады;

8)күнделікті ақшаға сұранысы көбейеді;

9) берген уәдесін орындамайды; ашуланшақ, мазасыздану мінездері пайда болады; 10)ұйқысы бұзылып, зейіні мен есте сақтау қабілеті нашарлайды; көз жанары төмендейді, басы ауырады,омыртқасы бұзылуы басталады.

Осы белгілердің **бесеуі** бала бойында анықталса, **«компьютер ойынына тәуелділік ықтимал»** деген анықтама қойылады.

Ал егер **жеті** немесе одан да көп белгі байқалса, ол **тәуелділіктің құлы** деп саналады,

Компьютердің адам ағзасының физиологиялық жақтарына тигізер зияны айтпаса да түсінікті нәрсе. Дене белсенділігінің аздығы, компьютер клубтарында жарық, белгілі температура, санитарлық режимдер нормаларының сақталмауы жасөспірімдердің организмінің дамуына кері әсерін тигізеді. Бір жағынан әртүрлі прогрессивтік жаңалықтарда дисплейді қолдану адам өміріне көптеген жеңілдіктер туғызса, екінші жағынан жаңа проблемалар туғызды – «дисплей ауруы» пайда болды.Дисплеймен жұмыс жасағанда одан бөлінетін электромагниттік сәуле көзге әсер етеді. Әрине, ол әркімнің көру жүйесінің бастапқы жағдайы мен адамның жасына байланысты болады.

Терминалды көру дисплейін қолданғанда «астенопия» деген жағдай туады, яғни көздің көру қабілетінің функционалдық бұзылуы.

Шектен шыққан ойынпаздық дерті – **«лудомания»** деп аталады. Компьютер құмаралық **«аддикцияға**» шалдықтырады Бала күнінен бастап,маңызды бір істерге, жауапкершілікке, өз өмірі үшін өзі жауап беретінін сезіндіруге дағдыландырғанымыз дұрыс. Құмар ойын есірткіден де жаман кесапат екенін түсіне тұра, тоқтау қиын. Бұдан шығатын жол қандай?

«Компьютерге байлану» сырқатынан арылудың қандай жолдары бар?

Не себеп?

Көптеген ата-аналар неге оның баласы компьютерлік ойындарға көп әуес болды деген сұрақ қояды? Ол өз уақытын неге зая кетіреді?Уақыты бос болса неге компьютер алдына отыра қалады? деген көптеген сұрақтар туындайды .

Бұл сауалға жауаптар – әр алуан. «Ең әуелі, әке-шешенің жіті қадағалауы қажет. Баласының сабағы мен қызығушылығына «қандай бағдарламалар маңызды?» деген сауалды онымен бірге талқылап, шешім қабылдап, ал зияндыларына құлып салып, түрлі технологиялық тыйымдар жасаулары керек» дейді қатысты адамдар. Сонымен бірге компьютерді пайдалану үдерісінде жиі-жиі үзіліс жасап, оған балама іс-әрекеттермен бала уақытын толтырған жөн екен.

Біз осы сұрақтарды талдап көрейік:

Бұл ойындарда өмірдегі нәрселердің бәрі бар және әрқашанда ол сәйкес келе бермейді.

Бұл жерде кім боламын десең өз еркіңде,қай жаққа барамын десең де өзің білесің,басқа адамға айналуға мүмкіндік бар.Егер бір нәрсе болмай жатса қайырадан бастауға болады.Өткені кез келген сәттерді қайрадан жасауға болады.Бұл жерде барлықиындықтарды жеңуге болады.Бұл тек қана басқа адамдарға қатыссыз МЕН және менің қиялдарым бар.

Сонымен бұл абзацта компьютер ойыны емес адамға тән қиялдар суреттелеген,әсіресе балаларға.

**Ең бірінші және басты себеп**-компьютер ойынымен қиялдың ұштасуы баланың ой-өрісін компьютер ойынымен біріктіреді.Тек бірігу!! Тәуелділік емес. Біз бұған төтеп бере алмаймыз өйткені біз баланың қиялын өзгерте алмаймыз,сол сияқты компьютер ойынын жоя алмаймыз.

Кітап пен теледидар –жансын ақпарат тасымалдаушы,олардың мазмұнын басқаруға болмайды, ал әр бала өз өмірін билегісі келеді.Ол билік қиялды басқарудан басталады.

Сонымен **2-себеп** Билік.Адам –ол сыртқы ортаға жауап беретін автомат емес ол белсенді,ойлайтын және басқаратын тірі жан.Сондықтан балаға бұл толық қатысты.Сондықтан баланың өзінде өзі билейтін басқаратын,өзгерте алатын аймағы болады.Бүлдіршіндерде ол өте кішкентай болуы мүмкін ,ал жасөспірімде-одан көбірек.

Ал енді ойланып көрейік әр бала өз өмірінде көп нәрсе басқара ала ма?Егер баланың

 өз «аумағы» болмаса немесе ол өте кішкентай болса ол өз қиялында қала береді.

Ал егер балада бәрі бола тұра ,тек қана аумақ емес өз бөлмесі,өз нәрселері және өз уақыты өзінде болса да ол ойнайды,ойнайды.......

Онда себеп баланың өз бетімен жұмыс істей алмауы және басқара алмауында.

**3 себеп**-өз өмірін мүлде басқара алмауында.

Не істеу керек:

1)-бала өз-өзін басқара білуі керек

2)Өз-өзін басқара білуге үйрету

3)Көптеген кітаптар мен пайдалы әдебиеттер қажет ,ешқандай компьютер ойындары адам мен адам арасындағы қатынасты ауыстыра алмайды.

Сондықтан ата-ана баламен әрқашан қарым қатынста болуй керек.

Оларды тек қана компьютермен қалдыруға болмайды.

Компьютер ойындарының түрлерін талдап көрейік

1)стратегиялық ойындар

2)-3D –Action

3)-RPG

1)Стратегиялық ойындарда оның қасиеті ойын барысында зерттеледі.Ол тек бір жақты,ол тек нарықтық қатынасты қалыптастыру болып табылады.

Сондықтан бұндай ойындарды ойнау қауіпсіз болып есептеледі.

 2) 3D –Action бұл ойындарда қару жарақ көп болып келеді.Сондықтан бұндай ойындар ойнау қауіпті болып есептеледі

3) –RPG –ең қауіпті ойындар болып есептеледі

 Бұл ойындар рольдік ойындар.

Компьтерлік ойындармен ойнау балаға әр түрлі әсер ететін білеміз.

кейбір оқушылардың ойлайтыны тек қана компьютер ойыны ғана болуы ықтимал.

Жанашыр мамандар «ғасыр дерті» деп бағалап отырған бұл сырқатпен күрес жалпыхалықтық іске айналуы тиіс. Себебі ТМД елдері ішінде компьютер мен интернетті пайдалану ісінде Қазақстан алдыңғы қатарға баяғыда-ақ шығып қойған. Ендеше, егер аталған компьютеромания ауруы кейбір отбасы мүшелерінде пайда болғаны анықталса, оған қарсы тиімді шаралар осы бастан жүргізілуі тиіс. Ал егер ондай сырқаттың ауылы әлі алыстау сияқты көрінсе, онда аталған дерттің алдын алу, тұтынушыларға заманауи технологияларды пайдалануды қалай тиімді жүргізуге болатыны жайлы сауат ашу курстарын жүргізген лазым. Оған көбінесе дәрігер-мамандар және High-tech, яғни жоғарғы технология мамандары міндетті түрде қатыстырылғаны абзал. Әйтпесе, осыдан бірнеше онжылдықтар бұрын компьютерлік ең соңғы жаңалықтарды елдеріне енгізу үшін жылына бірнеше миллиондаған доллар қаржы бөлген елдердің бүгінгі таңда сол технологиялық дамулардың зияндарымен күрестерге соншама қаржы бөлуге мәжбүр болғанын айта кеткеніміз жөн болар. «Е-е-е, қайтер дейсің?» – деп енжарлыққа салынып, сол үкіметтердің кебін киіп жүрмейік.